



LAPORAN AKHIR

PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
SANGGAR JUARA BAGI ANAK-ANAK DI LINGKUP KAMPUS IPB DENGAN
METODE PENDEKATAN LINGKUNGAN HIDUP

BIDANG KEGIATAN
PKMM

Diusulkan oleh:

Yuris Aprilia Stiawan	(I24080046) 2008
Valentina Sokoastri	(I34080051) 2008
Adelia Ruspita	(I34080127) 2008
Mohd. Asraf Asmat	(B04088019) 2008
Faris Priyanto	(I34070126) 2007

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2010

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul kegiatan : Sanggar Juara bagi Anak-anak di Lingkar Kampus
IPB dengan Metode Pendekatan Lingkungan
Hidup
2. Bidang kegiatan : PKM Pengabdian Masyarakat
3. Bidang ilmu : Pendidikan
4. Ketua pelaksana kegiatan :
5. Anggota pelaksana kegiatan : 4 orang
6. Dosen pembimbing :
7. Biaya kegiatan total :
 - a. DIKTI : Rp 7.000.000,00
 - b. Sumber lain : -
8. Jangka waktu pelaksanaan : 6 Bulan

Menyetujui,
Ketua Departemen IKK

Dr. Ir. Hartoyo, M.Sc
NIP. 19630714 198703 1 002

Wakil Rektor
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS
NIP.19581228 198503 1 003

Bogor, 13 Juni 2010

Ketua Pelaksana Kegiatan

Yuris Aprilia Stiawan
NIM. I24080046

Dosen Pembimbing

Ir. Retnaningsih, M.Si
NIP. 19631112 198903 2 001

ABSTRAK

Sanggar Juara is a education program based on environment which is build from student creativity and community development program which is to teach general education and growing the unfortunate children softskills with enviromental approach we have program like Kids motivation training (KMT) Parents motivation training (PMT) social and natural education that covered activity enviroment grow trees and clean school enviroment which this program are held *Fantastic Closing School* and sanggar juara fosters family for contuinity of the program

Keyword : community development eduction based eviromental and softskill development

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir PKM pengabdian masyarakat (PKMM) dengan judul “ Sanggar Juara Bagi Anak-anak di Lingkar Kampus IPB dengan Metode Pendekatan Lingkungan Hidup”. Dalam pembuatan laporan ini penulis dibantu oleh beberapa pihak, oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada :

1. Dr. Ir. Hartoyo, M.Sc selaku ketua departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen
2. Ir. Retnaningsih, M.Si selaku dosen pembimbing dalam pembuatan laporan akhir PKM-M
3. Teman-teman dari departemen IKK dan SKPM
4. Dan pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Laporan ini berisikan tentang pertanggung jawaban penulis dalam seluruh kegiatan dan keungan. Dengan laporan ini diharapkan penulis dapat mempertanggung jawabkan seluruh kegiatan yang telah dilakukan.

Dan terakhir penulis berharap laporan ini dapat berfungsi dengan semestinya.

Bogor, 13 Juni 2010

penulis

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak adalah masa perkembangan paling optimal bagi seorang manusia. Untuk itu sangat disayangkan sekali jika anak yang dalam usia emas untuk berkembang, ternyata terenggut waktunya untuk hal-hal yang tidak seharusnya mereka kerjakan, seperti berjualan donat, mengamen, bahkan mengemis di jam-jam sekolah.

Sekolah merupakan wadah untuk mengembangkan bakat dan minat anak. Untuk itu perlu adanya inovasi dari pihak sekolah agar dapat memotivasi untuk belajar dengan mengubah metode cara pembelajaran yang monoton dengan metode bermain sambil belajar. Sehingga anak-anak tidak bosan untuk belajar. Selain itu, dengan adanya Sanggar Juara ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan bakat anak didalam dunia pendidikan, serta dapat meningkatkan nilai akademik anak di sekolah.

Pada salah satu daerah di Situleutik RT 02 RW 06 Desa Dramaga, Kecamatan Dramaga Bogor, dapat dilihat kondisi yang sangat memprihatinkan. Hal ini karena siswa yang terkena drop out (DO) jumlahnya telah melampaui batas normal. Hal ini dikarenakan faktor ekonomi dan kurangnya motivasi dari orang tua mereka untuk melanjutkan sekolah mereka.

1.2 Perumusan Masalah

Di sekitar lingkup kampus IPB yang notabene sebagai salah satu universitas terbesar di Indonesia ternyata masih banyak ditemukan anak-anak penjaja makanan, pemulung dan pengemis. Padahal mereka masih di usia potensial yang seharusnya menerima pelajaran seperti pendidikan akhlak, eksakta, lingkungan hidup dan budi pekerti. Bila hal ini dibiarkan terus berlanjut maka suramlah masa depan anak-anak tersebut dan hancurlah kepribadian bangsa, karena anak-anak adalah aset bangsa yang harus kita bina. Oleh karena itu hal ini harus selalu kita perhatikan demi masa depan Negara kita Indonesia.

Sanggar juara merupakan suatu program yang memiliki konsep seperti sanggar bermain yang edukatif dengan kurikulum dan program yang menyenangkan. Didalam sanggar juara ini akan diajarkan berbagai pembelajaran dasar dengan sesekali menggunakan audio visual. Di dalam sanggar anak-anak tidak hanya dibekali ilmu pengetahuan saja tetapi juga diselingi dengan tambahan olahraga dan seni.

1.3 Tujuan Program

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk membimbing anak-anak yang berjualan disekitar kampus IPB. Dimana anak-anak ini adalah anak-anak yang telah putus sekolah dan ada pula yang masih sekolah tetapi tidak mampu dalam perekonomian. Tujuan utamanya adalah:

1. Menerapkan metode belajar sambil bermain
2. Memberikan motivasi dalam prestasi belajar
3. Menumbuhkan minat akan kecintaan terhadap lingkungan hijau

Thank you for evaluating Wondershare PDF Converter.

You can only convert 5 pages with the trial version.

To get all the pages converted, you need to purchase the software from:

http://store.wondershare.com/index.php?method=index&pid=524&license_id=11&sub_lid=3121&payment=paypal